

游戏设计基础



[游戏设计基础_下载链接1](#)

著者:Ernest Adams

出版者:机械工业出版社

出版时间:2009-1

装帧:

isbn:9787111255482

《游戏设计基础》讲述游戏设计基本原理，以及每一个设计师在创建交互式娱乐时都要面对的基本问题。《游戏设计基础》分为两部分。第一部分介绍游戏设计的要素，包括创造世界、角色、故事、关卡、游戏可玩性、游戏平衡性、核心机制和用户界面等，并展示了完成这些任务的过程。第二部分把第一部分的原理应用于当今市场上最常见的游戏类别上，包括动作游戏、策略游戏、角色扮演游戏、体育游戏、交通工具模拟游戏、

建设和管理模拟游戏、冒险游戏、人工生命游戏和益智游戏。《游戏设计基础》为读者呈现一致且明确的模板，以帮助其设计游戏娱乐产品。

作者介绍:

Ernest Adams，是一位美国游戏设计顾问，现在在英国的International Hobo游戏设计小组工作。除了顾问工作，他还参加游戏研讨会。他是各种会议和大学里非常受欢迎的发言人。Adams先生从1989年就开始从事交互式娱乐产业并在1994年成立了国际游戏开发者协会 (International Game Developer's Association)。他最近在Bullfrog Productions作为首席设计师工作，而在那以前的几年里，他是Electronic Arts的Madden NFL Football产品生产线的音频/视频制片人。在他的早期生涯中，他是一位软件工程师，已经为从IBM 360主机到Sony Playstation 2开发了在线、计算机和控制台游戏。Adams先生是其他两本书的作者，同时还是《Gamesutra》开发者网络杂志的“Designer's Notebook”系列专栏的作家。他的个人网站是www.designersnotebook.com。

Andrew Rollings (非常成功的《Game Architecture and Design》和《Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design》的合著者) 是伦敦帝国学院和Bristol大学的物理学学士，他从1995年就从事横跨游戏业和金融业的技术顾问工作。你可以在www.hiive.com找到他。

目录: 译者序

前言

第一部分 游戏设计的要素

第1章 游戏和视频游戏

1.1 什么是游戏

1.1.1 玩具、智力谜题与游戏

1.1.2 游戏的定义

1.1.3 游戏的必要组成元素

1.1.4 假想

1.1.5 游戏定义的误区

1.1.6 游戏可玩性

1.1.7 公平

1.1.8 对称和非对称

1.1.9 竞争与合作

1.2 传统游戏与视频游戏

1.2.1 隐藏规则

1.2.2 设置步调

1.2.3 呈现游戏世界

1.2.4 人工智能

1.3 视频游戏如何产生娱乐效果

1.3.1 游戏可玩性

1.3.2 美学

1.3.3 讲故事

1.3.4 风险与回报

1.3.5 新奇

1.3.6 学习

1.3.7 创造型和表现型玩法

1.3.8 沉浸

1.3.9 社会化

本章总结

第2章 设计组件和过程

2.1 走进任务

2.1.1 艺术、工程或手工艺

2.1.2 以玩家为中心的方法

2.1.3 影响设计的其他动机

2.1.4 为娱乐结合

2.2 视频游戏的关键组成

2.2.1 核心机制

2.2.2 用户界面

2.3 视频游戏的结构

2.3.1 游戏可玩性模式

2.3.2 shell菜单合屏幕

2.3.3 构成结构

2.4 游戏开发过程各个阶段

2.4.1 概念设计阶段

2.4.2 详细设计阶段

2.4.3 调整阶段

2.5 游戏设计团队

2.6 设计文档

2.6.1 我们为什么需要文档

2.6.2 设计文档类型

2.7 剖析游戏设计者

2.7.1 想象力。

2.7.2 技术知识

2.7.3 分析能力

2.7.4 数学能力

2.7.5 美学能力

2.7.6 常识和调查能力

2.7.7 写作技能

2.7.8 绘画技能

2.7.9 妥协能力

本章总结

第3章 游戏概念

3.1 获得一个想法

3.1.1 梦想着梦想

3.1.2 来自于其他媒体的游戏想法

3.1.3 来自于其他游戏的游戏想法

3.1.4 和其他人交流你的梦想

3.2 从想法到游戏概念

3.3 玩家的角色

3.3.1 玩家会做什么

3.3.2 定义角色

3.4 选择一种类别

3.4.1 经典游戏类别

3.4.2 混合游戏

3.5 定义你的目标人群

3.5.1 二元思考的危险性

3.5.2 忠实游戏者与临时游戏者

3.5.3 其他区别

3.6 进度考虑

3.7 游戏机类型

3.7.1 家庭游戏机

3.7.2 个人计算机

- 3.7.3 掌上游戏机
- 3.7.4 手机和无线设备
- 3.7.5 其他设备

本章总结

第4章 游戏世界

- 4.1 什么是游戏世界

- 4.2 游戏世界的目的

- 4.3 游戏世界的维度

- 4.3.1 物理维度

- 4.3.2 时间维度

- 4.3.3 环境维度

- 4.3.4 感情维度

- 4.3.5 道德维度

- 4.4 现实主义

本章总结

第5章 创造型和表现型玩法

- 5.1 自定义型玩法

- 5.1.1 功能属性

- 5.1.2 装饰属性

- 5.2 创造型玩法

- 5.2.1 受限的创造型玩法

- 5.2.2 自由创造型玩法和沙盒模式

- 5.3 故事叙述型玩法

- 5.4 游戏修改

- 5.4.1 关卡编辑器

- 5.4.2 机器人

- 5.4.3 允许修正的危险

本章总结

第6章 角色开发

- 6.1 角色设计的目标

- 6.2 玩家和人物模型之间的关系

- 6.2.1 玩家设计的化身角色

- 6.2.2 指定化身和非指定化身

- 6.2.3 不同控制机制的效果

- 6.2.4 男性和女性玩家和角色

- 6.2.5 设计你自己的化身角色

- 6.3 视觉外表

- 6.3.1 角色身体类型

- 6.3.2 衣着、武器、标志性物品和名字

- 6.3.3 调色板

- 6.3.4 同伴

- 6.4 创作角色的深度

- 6.4.1 作用、态度和价值

- 6.4.2 属性

- 6.4.3 人物维度

- 6.4.4 角色成长

- 6.4.5 人物原型

- 6.5 音频设计

- 6.5.1 音效

- 6.5.2 声音和语言

本章总结

第7章 故事讲述和叙事

- 7.1 为什么把故事放到游戏中

- 7.2 关键概念

- 7.2.1 故事
- 7.2.2 叙事
- 7.2.3 戏剧性紧张和游戏可玩性紧张
- 7.3 故事讲述引擎
- 7.4 线性故事
- 7.5 非线性故事
 - 7.5.1 分支故事
 - 7.5.2 反送故事
 - 7.5.3 自发叙事
 - 7.5.4 结局
- 7.6 间隔尺度
- 7.7 推进情节的技术
 - 7.7.1 故事作为一系列的挑战或者选择
 - 7.7.2 故事作为旅行
 - 7.7.3 游戏作为戏剧
- 7.8 交互式故事的情感限制
 - 7.8.1 非线性故事的情感限制
 - 7.8.2 基于化身的游戏的情感限制
- 7.9 有底稿的交谈和对话树
 - 7.9.1 对话树的结构
 - 7.9.2 有底稿的交谈的好处
- 7.10 什么时候编写故事
- 7.11 其他需要考虑的事项
 - 7.11.1 避免受挫作家综合症
 - 7.11.2 插话式发布
- 本章总结
- 第8章 创造用户体验
 - 8.1 什么是用户体验
 - 8.2 以玩家为中心的界面设计
 - 8.2.1 关于创新
 - 8.2.2 某些一般原理
 - 8.2.3 玩家需要知道什么
 - 8.2.4 玩家希望做什么
 - 8.3 设计过程
 - 8.3.1 首先定义游戏可玩性模式
 - 8.3.2 选择一个屏幕布局
 - 8.3.3 告诉玩家需要知道的东西
 - 8.3.4 让玩家做想做的事情
 - 8.3.5 shell菜单
 - 8.4.管理复杂度
 - 8.4.1 简化游戏
 - 8.4.2 深度与宽度
 - 8.4.3 上下文敏感的界面
 - 8.4.4 避免模糊
 - 8.5 交互模型
 - 8.6 视角
 - 8.6.1 3D与2D问题
 - 8.6.2 第一人称视角
 - 8.6.3 第三人称视角
 - 8.6.4 空中视角
 - 8.6.5 其他2D显示选项
 - 8.7 视觉元素
 - 8.7.1 主视野
 - 8.7.2 反馈元素

- 8.7.3 化身肖像
- 8.7.4 屏幕按钮和菜单
- 8.8 音频元素
 - 8.8.1 音效
 - 8.8.2 环境声音
 - 8.8.3 音乐
 - 8.8.4 对话和画外音叙述
- 8.9 输入设备
 - 8.9.1 术语
 - 8.9.2 二维输入设备
 - 8.9.3 一维输入设备
- 8.10 导航技术
 - 8.10.1 术语
 - 8.10.2 以屏幕为主导的引导
 - 8.10.3 基于化身的引导
 - 8.10.4 飞行
 - 8.10.5 即点即到型导航
- 8.11 允许定制

本章总结

第9章 游戏可玩性

- 9.1 让游戏变得有趣
 - 9.1.1 行动比创新更重要
 - 9.1.2 寻找有趣的因素
- 9.2 挑战的层次
 - 9.2.1 告诉玩家关于挑战的信息
 - 9.2.2 中间级挑战
 - 9.2.3 并发的原子挑战
- 9.3 技能、压力和绝对难度
 - 9.3.1 固有的技能
 - 9.3.2 压力
 - 9.3.3 绝对难度
- 9.4 经常使用的挑战
 - 9.4.1 身体协调性挑战
 - 9.4.2 逻辑和数学挑战
 - 9.4.3 竞速和时间压力
 - 9.4.4 事实性知识挑战
 - 9.4.5 记忆挑战
 - 9.4.6 模式识别挑战
 - 9.4.7 探索挑战
 - 9.4.8 冲突
 - 9.4.9 经济挑战
 - 9.4.10 概念性推理和横向思考谜题

9.5 动作

- 9.5.1 游戏可玩性的动作
- 9.5.2 定义动作
- 9.5.3 其他功能的动作

9.6 保存游戏

- 9.6.1 保存游戏的理由
- 9.6.2 对沉浸和故事讲述的影响
- 9.6.3 保存游戏的方式
- 9.6.4 保存还是不保存

本章总结

第10章 核心机制

10.1 核心机制是什么

- 10.1.1 把规则转变为核心机制
- 10.1.2 核心机制在哪
- 10.1.3 游戏中的核心机制
- 10.1.4 运转中核心机制的功能
- 10.1.5 实时游戏与回合制游戏
- 10.1.6 核心机制和关卡设计
- 10.2 关键概念
 - 10.2.1 资源
 - 10.2.2 实体
 - 10.2.3 机制
 - 10.2.4 数字和符号关系
- 10.3 内部经济
 - 10.3.1 来源
 - 10.3.2 消耗
 - 10.3.3 转换
 - 10.3.4 交易
 - 10.3.5 生产机制
 - 10.3.6 有形和无形的资源
 - 10.3.7 反馈循环、相互依赖和死锁
 - 10.3.8 静态和动态平衡
- 10.4 核心机制和游戏可玩性
 - 10.4.1 挑战和核心机制
 - 10.4.2 动作和核心机制
- 10.5 设计核心机制
 - 10.5.1 核心机制设计的目标
 - 10.5.2 重新查看早期的设计工作
 - 10.5.3 列出实体和资源
 - 10.5.4 添加机制
- 10.6 随机数和高斯曲线
 - 10.6.1 伪随机数
 - 10.6.2 均匀分布
 - 10.6.3 非均匀分布
 - 10.6.4 高斯曲线
- 本章总结
- 第11章 游戏平衡
 - 11.1 什么是平衡的游戏
 - 11.2 避免统治性策略
 - 11.2.1 视频游戏中的统治性策略
 - 11.2.2 PVE游戏中的统治性策略
 - 11.3 偶然性的作用
 - 11.4 使PVP游戏公平
 - 11.4.1 平衡对称的游戏
 - 11.4.2 平衡非对称游戏
 - 11.4.3 永恒世界的平衡问题
 - 11.5 使PVE游戏公平
 - 11.6 管理困难度
 - 11.6.1 设计师控制之外的因素
 - 11.6.2 困难度的类型
 - 11.6.3 创造难度推进
 - 11.6.4 设置困难度模式
 - 11.7 理解正反馈
 - 11.7.1 正反馈的好处
 - 11.7.2 控制正反馈
 - 11.7.3 运转中的正反馈

11.8 其他平衡性考虑

11.8.1 避免停滞

11.8.2 避免琐碎

11.9 让调整更简单的设计

本章总结

第12章 关卡设计的一般原理

12.1 什么是关卡设计

12.2 关键设计原理

12.2.1 一般关卡设计原理

12.2.2 特定类别的关卡设计原理

12.3 布局。

12.3.1 开放式布局

12.3.2 线性布局

12.3.3 平行布局

12.3.4 环形布局

12.3.5 网络布局

12.3.6 星形布局

12.3.7 组合布局

12.3.8 对原理的扩展

12.3.9 气氛

12.3.10 步调

12.3.11 新手关卡

12.4 关卡设计过程

12.4.1 对职责和术语的说明

12.4.2 移交给关卡设计的设计

12.4.3 计划阶段

12.4.4 原型化

12.4.5 关卡评审

12.4.6 关卡改进和锁定

12.4.7 移交给艺术师的关卡设计

12.4.8 第一次的艺术调整

12.4.9 艺术品移交给关卡设计和评审

12.4.10 内容整合

12.4.11 调试

12.4.12 用户测试和调整

12.5 关卡设计的缺陷

12.5.1 获得正确的范围

12.5.2 避免概念上的不合逻辑

12.5.3 让非典型的关卡可选

12.5.4 不要一次向玩家展示所有东西

12.5.5 永远不要忽略你的观众

本章总结

第二部分 游戏类别

第13章 动作游戏

13.1 什么是动作游戏

13.2 动作游戏子类

13.2.1 射击游戏

13.2.2 平台游戏

13.2.3 格斗游戏

13.2.4 快速益智游戏

13.2.5 动作冒险游戏

13.2.6 跳舞和节奏游戏

13.2.7 其他动作游戏

13.3 游戏特征

- 13.3.1 前进
- 13.3.2 挑战
- 13.3.3 玩家动作
- 13.3.4 核心机制特征
- 13.3.5 胜利条件
- 13.3.6 交互模型
- 13.3.7 视角
- 13.3.8 用户界面
- 本章总结
- 第14章 策略游戏
- 14.1 什么是策略游戏
- 14.2 游戏特征
 - 14.2.1 挑战
 - 14.2.2 经济挑战
 - 14.2.3 玩家动作
- 14.3 核心机制
 - 14.3.1 设计单位
 - 14.3.2 生命值、士气和战斗效率
 - 14.3.3 升级和技术树
 - 14.3.4 后勤
- 14.4 游戏世界
 - 14.4.1 历史环境
 - 14.4.2 现代环境
 - 14.4.3 未来（科幻）环境
 - 14.4.4 幻想世界
- 14.5 表现层
 - 14.5.1 交互模型
 - 14.5.2 视角
 - 14.5.3 用户界面
- 14.6 人工对手
 - 14.6.1 游戏树搜索
 - 14.6.2 神经网络
 - 14.6.3 分层的有限状态机
 - 14.6.4 对人工对手的最后说明
- 本章总结
- 第15章 角色扮演游戏
- 15.1 什么是角色扮演游戏
 - 15.1.1 战争游戏
 - 15.1.2 动作游戏
 - 15.1.3 冒险游戏
- 15.2 游戏特征
 - 15.2.1 主题
 - 15.2.2 行进
 - 15.2.3 游戏可玩性模式
- 15.3 核心机制
 - 15.3.1 掷骰子
 - 15.3.2 角色属性
 - 15.3.3 魔法和它的等价物
 - 15.3.4 技能和特殊能力
 - 15.3.5 角色设计
- 15.4 游戏世界和故事
 - 15.4.1 背景环境
 - 15.4.2 故事
- 15.5 表现层

15.5.1 交互模型

15.5.2 视角

15.5.3 用户界面

本章总结

第16章 体育游戏

16.1 什么是体育游戏

16.2 游戏特征

16.2.1 游戏结构

16.2.2 玩家角色

16.2.3 游戏可玩性和规则

16.2.4 竞争模式

16.2.5 输赢条件

16.2.6 创造性玩法的机会

16.2.7 体育游戏的其他特征

16.3 核心机制

16.3.1 体育游戏的物理方面

16.3.2 运动员评估

16.3.3 运动员AI设计

16.3.4 受伤

16.3.5 街机模式和模拟模式

16.3.6 自动模拟比赛

16.4 游戏世界

16.4.1 执照、商标、

名誉权

16.4.2 音频解说

16.5 表现层

16.5.1 交互模型

16.5.2 视角

16.5.3 用户界面设计

本章总结

第17章 交通工具模拟游戏

17.1 什么是交通工具模拟游戏

17.2 游戏特点，

17.2.1 玩家角色

17.2.2 竞争模式

17.2.3 游戏可玩性和胜利条件

17.3 核心机制

17.3.1 设计对手

17.3.2 损毁

17.3.3 游戏世界

17.4 其他的交通工具

17.4.1 船舰

17.4.2 坦克和机器人

17.4.3 宇宙飞船

17.5 知识产权

17.6 表现层

17.6.1 交互模型

17.6.2 视角

17.6.3 用户界面设计

本章总结

第18章 建设和管理模拟游戏

18.1 什么是建设和管理模拟游戏

18.2 游戏特点

18.2.1 玩家角色

- 18.2.2 前进
- 18.2.3 游戏可玩性
- 18.2.4 输赢条件
- 18.2.5 竞争模式
- 18.2.6 模拟个人
- 18.2.7 读心术
- 18.2.8 顾问
- 18.2.9 纯商业模拟游戏
- 18.2.10 混合游戏
- 18.3 核心机制
- 18.3.1 资源
- 18.3.2 建设转换
- 18.3.3 消耗和维修
- 18.3.4 灾难
- 18.4 游戏世界
- 18.5 表现层
- 18.5.1 互动模型
- 18.5.2 视角
- 18.5.3 用户界面
- 本章总结
- 第19章 冒险游戏
- 19.1 什么是冒险游戏
- 19.1.1 原始的《Adventure》
- 19.1.2 冒险游戏的发展
- 19.1.3 现代的冒险游戏
- 19.2 游戏特点
- 19.2.1 环境和情感风格
- 19.2.2 互动模型
- 19.2.3 视角
- 19.2.4 玩家角色
- 19.2.5 结构
- 19.2.6 讲故事
- 19.2.7 挑战
- 19.2.8 和非玩家控制角色的对话
- 19.2.9 地图
- 19.2.10 记录日志
- 19.2.11 要避免的一些东西
- 19.3 表现层
- 19.3.1 角色动作
- 19.3.2 操纵物体
- 本章总结
- 第20章 人工生命游戏和益智游戏
- 20.1 人工生命游戏
- 20.1.1 虚拟宠物
- 20.1.2 《The Sims》
- 20.1.3 神话游戏
- 20.1.4 基因人工生命游戏
- 20.2 益智游戏
- 20.2.1 Scott Kim的8个步骤
- 20.2.2 计算机给谜题带来了什么
- 20.2.3 检查胜利条件
- 本章总结
- 术语表
- 参考文献

技能测试
· · · · · (收起)

[游戏设计基础_下载链接1](#)

标签

游戏设计

游戏开发

游戏

游戏策划

计算机

教程

游戏研发

设计

评论

有不少例子的阐述和总结，在基础理论部分还是略显薄弱，缺乏深层次的解读，不过确实把框架表现得挺清晰的，这点很有价值。看书确实是快速了解一个领域的最佳方式，没有之一。

看介绍表述的似乎价值很大 2013 5 7再碰到 2014 上：
这本书好像也在图书馆翻过几次...有空再遇到可以再翻翻顺便对比一下和另外一本有啥联系/差别.

入门不错，而且不仅仅局限于讲设计本身

贵是实践 游戏设计还是多去做

如果不是烂翻译，我会打满分。

核心机制合，必要基础

看了好几年，终于看完了……

比较全面的介绍游戏设计的书

初阅于2009.12.13

内容五星，翻译两星。

游戏理论需要很扎实，游戏逻辑不是你想象的那么简单。

从游戏设计的角度对游戏进行了深入的解构，如果懂一点编程，阅读效果会更好。当游戏产业的飞速发展让越来越多的人疯狂时，阅读这本书有种返璞归真的感觉。当人口红利不再，支撑游戏产业发展的应该是对游戏这件事本身的赋值。书中还介绍了各种有趣的
游戏，值得去尝试一下。

前半部分有些比较有价值，后半部分严重过时。翻译稀烂

作为初探游戏设计的读物而言，这本书很好，看完让我明白设计游戏要从哪些方面入手。然而，翻译太渣了，英文水平足够高的人如果对这本书感兴趣，建议直接去读英文原版。

浪费money啊，学游戏策划设计还是不应该看书。

翻译略坑，好在这种类型的书不用翻译多好也能看懂

还不错！

翻译略坑。大而全的游戏设计百科全书，但不乏深度。

以玩家为中心的游戏设计，站在玩家角度，设计一个带给玩家快乐、痛苦、纠结、惋惜等情感的玩法并不容易。各个团队分工合作，创造出满意的作品。游戏世界、用户界面设计、核心机制、平衡处理、关卡设计的一些思路，深受启发。
缺点:有地方翻译水平机械 反观现在研发环境，提高自身水平，厚积薄发

想入手此书可联系我，7/8成新（有笔涂画），7价及以下
我在闲鱼发布了【《游戏设计基础》—— Ernest Adams / Andrew Rollings
游戏制作】<http://m.tb.cn/h.WFK8YgU>
点击该短链接或者复制这条消息 ¥ 9Oq90pRd8Pf¥ 打开闲鱼即可看到

[游戏设计基础_下载链接1](#)

书评

或许从你这本书的名字感觉它并不怎么样，但是认真的读过之后感觉，这本书很实在也很值，对一些游戏设计的概念，还有一些游戏设计方法阐述的很是到位，并且作者不仅仅局限于游戏设计，还有很多扩展性阅读介绍，就是如果你对游戏设计的那些部分感兴趣的话，他会向你推荐一些相关...

参与游戏开发已经很多年了 今后几年的努力方向是若干年后成为一名制作人
做一款带上自己烙印的游戏 这边书是我最近阅读的书单之一 怎么说呢？感觉不够深入
游戏设计的各个流程都蜻蜓点水而过 不过用来入门是足够的 学习游戏的分类
游戏设计的各个流程等等 期待更多的游戏书籍。

[游戏设计基础_下载链接1](#)